

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengaitkan materi antara mata pelajaran satu dengan mata pelajaran lainnya. Hal ini sesuai dengan pendapat (Trianto, 2010:147) bahwa pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Penerapan pembelajaran tematik telah disesuaikan dengan kondisi saat ini, karena beberapa materi pelajaran yang dipadukan secara efektif akan lebih mempermudah siswa dalam menyerap materi pelajaran, mengingat pula cara berfikir siswa SD yang masih dalam tahap operasional konkret. Hal ini sejalan dengan pendapat John Piaget (dalam Meggitt, 2013: 225) membagi perkembangan kognitif anak menjadi empat tingkat yaitu tingkat sensorik motorik (0-2 tahun), perkembangan operasional (2-7 tahun), operasional kongkret (7-11 tahun), dan operasional formal (11 ke atas). Dari ke empat tahapan tersebut karakteristik siswa Sekolah Dasar termasuk kedalam tahap operasional kongkret atau anak dapat berpikir secara objektif yaitu memahami bahwa orang lain memiliki perasaan yang berbeda dan dalam tahapan ini tidak luput dari peran serta seorang guru.

Guru berperan sebagai fasilitator atau pemberi layanan terhadap kesulitan belajar siswa. Sedangkan dalam pembelajaran tematik disediakan buku guru dan buku siswa yang berguna untuk mempermudah dalam proses

pembelajaran. Guru sebagai fasilitator sebaiknya mengembangkan model dan metode yang bervariasi agar siswa tidak jenuh dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Hal lain yang berpengaruh terhadap minat belajar siswa adalah bagaimana seorang guru menyediakan media pembelajaran yang nantinya akan digunakan sebagai sarana penunjang dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran bisa diartikan sebagai sarana bagi siswa dalam melakukan proses belajar. Hal ini berdasarkan pengertian media yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2006: 7). Media pembelajaran diharapkan bisa membantu siswa dalam proses pembelajaran dan membentuk konsep nyata pada siswa.

Manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai sarana penunjang minat belajar siswa dan membangkitkan minat belajar siswa. Berdasarkan teori yang mengungkapkan bahwa pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pembelajar (Falahudin, 2014: 12). Dari pernyataan tersebut media dapat memberikan pengaruh psikologis bagi siswa, misalnya siswa bisa senang karena diajar oleh guru yang memberikan media tersebut sehingga minat belajar mereka bertambah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari Senin, 20 November 2017 di SDN Jati Dowo dengan mewawancarai wali kelas Ibu Sunarsih S.Pd,

diperoleh bahwa pada pembelajaran 1 subtema 1 (Keberagaman budaya bangsaku) tema 1 (Indahnya Kebersamaan) guru menggunakan media yang tersedia didalam kelas seperti gambar peta keragaman budaya nasional yang terdapat pada buku atlas. Penggunaan media atlas dan gambar tersebut diterapkan dengan memberikan penjelasan mengenai materi yang telah disampaikan secara klasikal. Namun dalam proses pembelajaran siswa sedikit pasif ketika melakukan presentasi hasil diskusinya didepan kelas. Hal ini dikarenakan media yang digunakan kurang menarik minat dan rasa ingin tahu siswa.

Dari hasil observasi tersebut penulis mengambil sebuah permasalahan. Karena kurangnya media yang bisa menarik minat dan rasa ingin tahu siswa, siswa menjadi kurang aktif pada proses pembelajaran, serta dalam proses pembelajaran penyampaian materi berlangsung kurang efektif. Kondisi ini juga bisa mempengaruhi minat belajar siswa karena proses pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang bervariasi. Maka dari itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran.

Dalam berinovasi peneliti ingin mengembangkan sebuah media yang dapat menarik perhatian siswa dan memberikan rangsangan agar siswa semangat untuk belajar berupa media Pandiwara (panggung sandiwara). Media ini merupakan pengembangan dari penelitian terdahulu yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Mibi (Miniatur Budaya Indonesia) Tema Indahnya Kebersamaan Kelas 4 SD” oleh Herlian Ayu Ariyanti. Penelitian yang telah dilakukan tersebut diperoleh bahwa media berupa miniatur tentang budaya Indonesia bisa meningkatkan repon siswa dalam

proses pembelajaran. Maka dari itu penulis ingin mengembangkan media tersebut menjadi sebuah media yang lebih diminati oleh siswa berupa Pandiwara. Inovasi ini diharapkan agar minat belajar dan juga prestasi siswa bisa meningkat melalui media Pandiwara.

Pandiwara adalah media berbentuk 3 dimensi seperti miniatur panggung yang didalamnya berisi latar serta tokoh-tokoh yang menggambarkan materi pembelajaran 1 subtema 1 (Keberagaman budaya bangsaku) tema 1 (Indahnya Kebersamaan). Tokoh tersebut dapat dimainkan oleh siswa dalam satu kelompok yang berisi 4 siswa dan 1 tokoh diperankan oleh guru sebagai penengah atau narasumber, sehingga dalam pembelajaran nanti siswa dapat berkontribusi secara langsung.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis menentukan rumusan masalah “bagaimana pengembangan media Pandiwara pada tema 1 (Indahnya Kebersamaan) subtema 1 (Keberagaman Budaya Bangsa) pembelajaran 1 kelas 4 SD?”

## **1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diambil oleh penulis, didalam skripsi ini penulis bertujuan untuk mengembangkan media Pandiwara pada tema 1 (Indahnya Kebersamaan) subtema 1 (Keberagaman Budaya Bangsa) pembelajaran 1 kelas 4 SD.

#### 1.4 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk media Pandiwara dibagi menjadi dua yaitu konten dan konstruk. Konten adalah isi dari media, sedangkan konstruk adalah bentuk dari media pandiwara ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Konten

- a. Media ini diperuntukkan pada materi tema 1 (Indahnya Kebersamaan) subtema 1 (Keberagaman Budaya Bangsa) pembelajaran 1 kelas 4 SD.
- b. Cara penggunaan media adalah siswa maju kedepan kelas dan mempresentasikan hasil skenarionya menggunakan media panggung sandiwara dengan memainkan boneka sebagai karakternya.
- c. Cara penilaian media adalah dengan menggunakan penilaian proses saat melakukan permainan peran menggunakan media.
- d. Didalam latar media Pandiwara terdapat berbagai macam tema kebudayaan daerah di Indonesia.

##### 2. Konstruk

- a. Jenis media yang digunakan adalah media berbasis 3 dimensi yang berbahan dasar kayu dengan bentuk balok yang panjangnya 70 cm lebar 40 cm dan tinggi 10 cm, pada bagian depan sengaja dibuat terbuka karena nantinya akan dibuat panggung, pada bagian atas disediakan benang-benang penyangga untuk gantungan boneka yang akan dimainkan. Boneka atau tokoh yang digunakan menggunakan bahan kertas yang dilipat menyerupai bentuk karakter tertentu (*Papper craft*).
- b. Masing-masing tokoh dalam boneka memiliki bentuk yang berbeda beda sesuai dengan suku dan rasnya.

### **1.5 Pentingnya Penelitian & Pengembangan**

Didalam proses pembelajaran tentunya harus ada inovasi atau pun pengembangan dari hal yang telah ada sebelumnya. Hal ini ditujukan agar tidak terjadi kejenuhan pada siswa saat dilakukannya proses pembelajaran. Dari penelitian yang sebelumnya telah dilakukan yaitu media MIBI (Miniatur Budaya Indonesia) media ini juga efektif diterapkan dalam proses pembelajaran, tetapi melalui pengembangan media Pandiwara diharapkan tingkat efektifitas belajar siswa dan juga minat ketertarikan siswa untuk belajar juga akan meningkat. Pada media ini siswa bisa belajar sambil bermain dan diharapkan juga akan mengalami peningkatan pengalaman belajarnya.

### **1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan**

Ada beberapa asumsi dalam pengembangan media Pandiwara antara lain:

1. Media Pandiwara adalah media berbasis 3 dimensi sehingga wujudnya bisa dilihat dan diraba.
2. Siswa akan berperan secara langsung dalam menjalankan media ini, tentunya dengan bimbingan guru.
3. Siswa jenuh terhadap materi di buku dan akan menarik minat belajar mereka dengan menggunakan media yang menarik.

Ada beberapa keterbatasan dalam pengembangan media pandiwara antara lain:

1. Terdapat berbagai bentuk keberagaman budaya dari berbagai daerah di Indonesia dalam media Pandiwara.
2. Media ini diperuntukkan khusus pada materi kelas 4 tema 1 (Indahnya Kebersamaan) subtema 1 (Keberagaman Budaya Bangsa) pembelajaran 1.

3. Penelitian tentang pengembangan media ini memfokuskan pada objek atau sasaran dilakuannya percobaan media, langkah-langkah dilakukan pengembangan media Pandiwara serta materi yang ada dalam media.

### **1.7 Definisi Operasional**

1. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengaitkan atau mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema.
- 2 Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan atau menyampaikan informasi untuk membantu siswa memahami materi yang akan dipelajari agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- 3 Media tiga dimensi merupakan media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana pun dapat diamati bentuknya secara keseluruhan (panjang, lebar, dan tinggi atau yang mempunyai volume dan menempati ruang).
- 4 Tema 1 indahny kebersamman adalah tema yang terdapat pada buku pembelajaran tematik kurikulum 2013.
5. Media Pandiwara (panggung sandiwara) adalah media 3 dimensi berbentuk miniatur panggung didalamnya terdapat tokoh-tokoh karakter yang di tujukan untuk pembelajaran tematik kelas 4 SD khususnya pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 1.